

とりあつかいせつめいしよ  
取扱説明書



ダークロード

# Dark Lord



データスト株式会社

# 目次

冒険者たちへ	1
冒険に旅立つ前に	3
キャラクターを作りましょう	5
イースタールの街の中	9
職業につく	11
冒険の請負・続行・キャンセル	13
戦略の立て方	14
セーブの方法	15
冒険を続きからおこなうとき	16
冒険中でのコントローラーの使い方	17
マジック	19

## 一 エツダ創世紀

亜人類…またの名をデミ・ヒューマン…それは獣の姿、邪悪な魂を持つ呪われた人間である。

遠い昔、世界は“光の神・アルファーズ”とその従属神“ラグメイラ”によって平和を保っていた。ところがラグメイラはありきたりの人間を愚かに思い、自らの手で亜人類を造り出し、世界に君臨しようとした。怒ったアルファーズはその野望を打ち砕き、彼らを地中深く封じ込めた。



5世紀、亜人類の復活を恐れた国王イースタールは、アルファーズを示す封印を作らせた。4つの銀の封印はバランスを保つ限り、亜人類の出現を封じることができた。このことにより、亜人類とその復活を願う邪神教徒たちの活動は静まったかにみえた……。

たちへ……………

## 二 新たなる試練

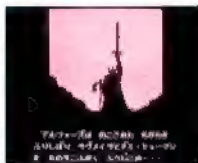
5世紀後半、国王は司教から意外な報告を受ける。  
“邪神・ラグメイラ”が封印を解き、アルファーズを  
抹殺した後、この世に再生する、というのだ。そして  
アルファーズの最期の告示にはこう記されている…

“私の力をどこかに隠そう。導かれし者がその力を手  
に入れ、光を取り戻すまで封印を守るのだ！”

6世紀。イースタール6世の治世のもと、平和が続い  
ていた。しかし最近、奇妙な事件が次々と起こった……。

街中の銀製品が突然消え  
てしまったり、邪神寺院へ  
行った兵士が消息を絶って  
しまったり……!?。さら  
には血を抜かれて死んだ家畜  
が見つかった!? 亜人類の仕  
業では、街は不安に包まれた。

イースタール国王は、ついに“冒険者”を募った。



そして今、冒険への扉を君が開いた……。

## ゲーム たび だ まえ 冒険に旅立つ前に



余の治めるイースタール国は、美しく平和な国である。しかし、最近になって邪神ラグメイラとその一派デミ・ヒューマンが、なにやら不穏な動きをしておるらしい。実に恐いことじゃ。

そなた（プレイヤーであるあなた）は、よくそ志願してくれた。デミ・ヒューマンをめぐる謎の事件を、ぜひとも解明してくれぬか。

だが見たところ、そなたの知力・体力・魔力、いずれも不十分のようじゃ。いきなり冒険を始めても、必ず死を招くであろう。

そこで冒険の前に、次の準備（冒険の進め方）を整えることを勧める。この準備の具合が冒険に大きく影響するようじゃ。くれぐれも気を抜かぬようにな。わが国の命運は、そなたの手にかかっておる。何としても事件を解決し、邪悪な一味を滅ぼしてほしい。

そなたに光の神・アルファースのご加護があらんことを。

# ゲーム 1st 回 冒険の進め方

## 1 登場人物(キャラクターとパーティ)を作る。

(5～8ページを参照)

キャラクターを作りパーティを組みましょう。



## 2 街で冒険の準備を整える。(9～12ページを参照)

職業について、スキル(技術)を身につけましょう。

スキルは冒険には欠かせない能力です。



## 3 事件を調べる。(13ページを参照)

人の話を聞いて、解決できそうな事件や仕事を請け負うこと。ただし事件を請け負うかどうかは選択することができます。



## 4 いよいよ冒険スタート/(14ページを参照)

事件や仕事を請け負うと、冒険のタイトルが表示されてスタート。＊冒険の途中で街に帰ることもできます。冒険が解決していない場合は、冒険を続けるかと聞いてきます。「いいえ」を選んでしまいますと、その冒険は最初からとなりますので注意してください。

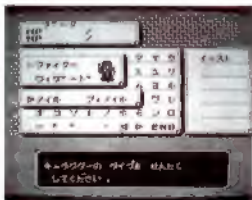


## 5 冒険が無事に終わると……。

請け負った場所に帰り、何らかの成功報酬?がもらえます。次の冒険にチャレンジするか、街で準備(時を待つ)を整えてください。

## キャラクターを作しましょう。

冒険者であるあなたは、まず名前を登録して、キャラクターを作ることから始めます。次にキャラクター・タイプ（ファイターまたはウィザード、男または女）を決めて下さい。6人まで登録できます。ただし、パーティを組めるのは3人までです。



### ✦キャラクター・タイプ

#### ◎ファイター・タイプ

およそ全ての武器を使えます。主に直接攻撃をするキャラクターです。したがって通常では魔法は（覚えていても）使えません。また、MPも余り伸びません。

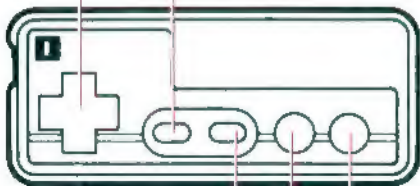
#### ◎ウィザード・タイプ

魔法を操るために神と契約を結んだキャラクターです。そのため血を流す大型の武器は使えません。また、体力もファイターよりは劣ります。

## ※キャラクター設定時の コントローラーの使い方

十字ボタン カーソル移動

セレクト 使いません



スタート  
キャラクターの  
決定 終了

Bボタン キャンセル  
ステータスパラメーターを  
減らす

Aボタン カーソル指示の決定  
ステータスパラメーターを増やす



## キャラクターを作しましょう。(続き)

### ✦プレイヤー・ステータスについて

ステータスに数値を振り分けることができます。キャラクターの特性に合わせて、振り分けて下さい。



HP	HP	11 / 11		
MP	MP	10 / 10		
STR	STR	9	AGL	7
DEF	DEF	8	VIT	9
INT	INT	4	DIV	5
DEX	DEX	6		
	ボーナス	5		

**HP** (ヒットポイント)

生命値です。0になると死んでしまいます。

**MP** (マジックポイント)

精神力です。0になるとマジックは使えません。

**STR** (ストレンクス)

力強さ。攻撃の能力を表わします。

**DEF** (ディフェンス)

防御力。敵からの攻撃を防ぐ能力です。

## INT (インテリジェンス)

知性、魔法のかかりやすさ、魔法を覚える能力

## DEX (デクスタリティ)

器用さ、宝箱を開く時や、トラップを外す能力です。

## AGL (アジリティ)

素早さ、攻撃の順番や移動の能力に左右します。

## VIT (バイタリティ)

生命力、復活をするために必要な値です。

低すぎると復活できなくなる場合があります。

## DIV (ディヴァイン)

神の加護、これによって物の値段や運の良さに変化が出てくるでしょう。

## SKILL (スキル)

技術です。最高4つまでの能力を身につけることができます。

## OCF (オクベイション)

職業。現在街にいるときに行われる仕事です。

時を進めることでステータスに変化が出てきます。

## AGE (エイジ)

年齢。あまり年を取りすぎると能力が伸びなくなってしまうので、注意しましょう。この世界では、6カ月＝1年です。

キャラクターを登録してパーティを組んだら、  
職業につきましよう。

## イースタールの街の中

十字ボタンで街の中を移動できます。行きたいところの看板にカーソルを合わせ、Aボタンでその場所に入ったり人と話したりできます。

城●レベルアップする時は王に会って下さい。冒険で得た経験値によってレベルを上げてもらえます。

寺院●魔法を習得したり治療を行います。死者の復活はここで行います。

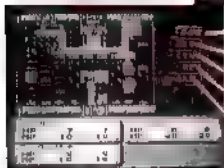
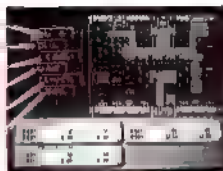
組合●様々な職業、つけます。冒険で役に立つ知識技術を身につけることができます。また冒険に出なくても職につく、働くことでお金や経験値を得ることもできます。ただし一定の時間が必要になります。

広場●街の広場です。事件や報告はこの「掲示板」に張出されます。また様々な人にも出会う場所です。

出入口●イースタールの正門でやりかけの冒険はここから出ることが出来ます。もっとも行くところがあればの話ですが……。

時間●街の中で職業につき、暮らします。時間が進むことでその職業の技術を初めて得ることができます。日か月につき1才年を取ります。

城  
寺院  
組合  
広場  
入口  
時間



酒場  
武器屋  
薬屋  
宿屋  
民家

**酒場**●パーティを組み替えたり、新たにキャラクターを作成することができます。

**武器屋**●武器、防具を扱っている店です。使わなくなった武器等も買取ってくれます。

**薬屋**●薬や薬草を売っています。ただし、薬草は調査しないと使えません。

**民家**●イースタールの住宅地です。時として一帯、事件の多い所かも知れません。

**宿屋**●冒険の記録を残し、ゲームのSAVE（保存）を付えます。くわしくはP15の「セーブの方法」をお読みください。また、泊ることでMPを復活できます。お金を取らないのでいつでも泊られます。





## 冒険の請負・続行・キャンセル

●街のあちこちで人と話すると 冒険や仕事を頼まれます。

●冒険が完了すると、経験値・ゴールドをもらえます。

●冒険が終わらずに街に戻ると、

「このぼうけんをつづけますか?」と聞いてきます。

- 「はい」・出口から再び続きを行えます。
- 「いいえ」・冒険のキャンセル、冒険以前の状態に戻ります)

ただし、いくつかの例外もあります。

### ✦冒険での行動

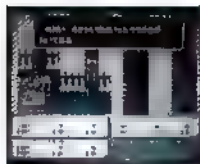
冒険を進める場合、すべてAボタンで行います。(ただし戦闘中の行動や装備、マジックは別)

- 人と会話をする・人と接触してAボタン
- 気がついた所を調べる・その場所の上か一歩手前で

Aボタン

- 重要アイテムを探す・会話と調べるを使い分けて探します。

- 敵と出会った時・戦闘モードに入ります。







## ほうほう セーブの方法

宿屋に行けば、その状態で冒険をセーブできます。

▶ 「やどをとる」を選びます。

▶ 「またほっすんをつづけますか？」

「はい」・今までの「冒険の記録」をセーブしたままで、冒険を続けることができます。

「いいえ」・冒険を一時終了させます。

リセットボタンを押しながら電源を切ってください。



### 注意

記録をセーブし電源を切るときは、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。

## 冒険を続きからおこなうとき

初期画面で「ぼうけんのさいかい」・ゲームが再開します。

「ぼうけんのしょきか」・これまでのキャラクターと冒険の記録が消えます。

ゲームを最初からやり直すときに使います。



### 注意 /

「ぼうけんのしょきか」を選ぶと  
 これまでの冒険の記録はすべて消えてなくなります。  
 ご注意ください。

## 冒険中でのコントローラーの使い方

### ✦戦闘画面の時

✦十字ボタン…プレイヤー

の移動

選択カーソルの移動

Aボタン…装備している武器を使った直接攻撃

Bボタン…行動オプションを選ぶ

D…防御、L…アイテムの使用、  
S…マジックの使用

スタート……行動オプション時に使います  
アイテム、マジックの選択ウインドウを開く

セレクト ……戦闘からの脱出

### ✦移動中の画面の時

✦十字ボタン…プレイヤー

の移動

選択カーソルの移動

Aボタン……会話、戦闘プレイヤーの目の前を調べる

「マント選択画面の時 カソルの決定」



**Ｂボタン**……マジックの使用（攻撃魔法以外 使用できる物のみ）

**スタート**……コマンド選択画面の開閉

**セレクト**……隊列、先頭メンバーの変更

## ✦コマンド（選択画面の時）

１、**そうび** 持っている武器を装備する。

Aボタンで装備、装備しているものは解除になります。

２、**アイテム** 持っている物の表示を行います。

つかう、わたす、すてる の動作を行います。  
※アイテムを取らないと２度と取れないので、常に「もちもの」の数に気をつけてください。

３、**スクロール** マジックの選択

Aボタンで決定（カーソルが点灯）

Bボタンで解除（カーソルが点滅）

４、**ステータス** プレーヤーの状態表示

・・・・・

## 注意／

■たい武器を持てば動きよにふくなります。また、両手で使う武器を持てば盾などは装備できなくなってしまいます。

自分の力に合わせて“装備”をするように／

## マジック

マジックはスクロールを扱えるものか使用できます。マジックは、火・風・水・土の4種類と、古代の禁止マジックに分かれます。4種類のマジックは寺院で習得できます。また、古代マジックはこの世界のどこかに残されていますか、高いレベルの技術を身につけた者でなければ使用できません。



### 火の魔法

火の精霊「サラマンダー」の力を借り、自然界のありとあらゆる火を操ることができます。

レベル 1 **ファイヤー・ボール** ・消費MP-5  
火の玉を相手にめかして発射します。距離が遠いと相手に届かないこともあります。

レベル 2 **フレイム・アロー** ・消費MP-8

人の矢が相手に飛んで行きます。貫通はしません。

レベル3 **ファイヤー・ボム**……消費MP=15  
投射型のマシックで着弾地点とその周りにダメージを与えます。

レベル4 **メルト・ダウン**……消費MP=25  
投射型で範囲も広く、すべてのものを焼き尽くす最高のマシックです。

### 風の魔法

風の精霊「シルフ」の魔笛を得て、自由に風を操ることができます。

レベル1 **エアー・カーテン**……消費MP=5  
自分の周囲に風の壁を作り、敵の攻撃から身を守ります。

レベル2 **ストリーム・シェル**……消費MP=7  
自分を中心に渦巻状の竜巻を起こし、内部にいる者の身を守ります。

レベル3 **アシッド・ストーム**……消費MP=17  
強い酸性の風雨を相手に放射し、敵を溶かしてしまいます。

レベル4 **サンダー・ボルト**……消費MP=22  
雷鳴をまっすくに放ち、敵を貫く貫通性のある魔法です。

## マジック 水の魔法

水の精霊「ウィンディーネ」の水晶の力を借り、  
すべての水気を生き物のように扱えます。

レベル1 スリープ・フォグ……消費MP=5  
敵の周りを霧で包みまどろみの世界へ誘う、眠り  
の効果があります。

レベル2 コールド・ビーム……消費MP=10  
敵を凍りつかせ、身動きを取れなくしてしまう冷  
却光線です。

レベル3 フিজカル・レイン……消費MP=12  
石化やマヒしたフンヤの周囲に生命の雨を降  
らせて束縛から解放します。

レベル4 フリーズ・メテオ……消費MP=30  
投射型のマジック。敵の頭上に無数のヒョウを降  
らせて、敵の体を貫きます。



## つち マジック 土の魔法

つち セイレイ  
土の精霊「ノーム」の鼓動の力で、大地の生気を  
活力として抱擁を受けます。

レベル1 **アース・ヒール**……消費MP=4  
大地の精霊の力を借り、傷ついた体を治します。  
自分の周りのプレイヤーにも効果があります。

レベル2 **キュア・ポイズン**……消費MP=4  
体内から毒素を土に返し、傷を治します。

レベル3 **ヒール・ザム**……消費MP=10  
大地の力で失しなわれた力を補い、すべての機能を回復します。

レベル4 **アース・リザレクト**……消費MP=30  
死者に大地の気を送り、再び蘇えらせる土のマジックの最高魔術。





## 古代魔法

いにしへの邪神や悪魔との契約の下に異次元の力を呼び起こす魔法です。古代魔法を使うことで消費されるMPは……???。

### アンシェント・キュア

いかなる傷、状態からもすべて完治させる魔法です。

### アンチ・マジック

敵が使ういかなる魔法もはね返す絶対バリアーです。

### リーン・カーネーション

闇の世界から、再び魂をこの地に呼び起します。



## ホーリー・ライト

呪われたすべての魔物を浄化させる聖なる光です。

## ダークネス

敵を闇に包み恐怖を与えて戦意をなくさせます。

## チアノーゼ

悪魔の手で敵の心臓を握りつぶし、相手を窒息死させます。

## ウォーリアー

味方一人に古の戦士の力を宿し、狂戦士に変えさせます。

## デス・ホール

敵を暗黒の世界にたたき落とし、葬り去ります。



## 使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はA/Cアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解はしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- ベンジン・シンナー・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10～15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

**データエース株式会社**

故障の際は、お買い求めのお店、もしくは弊社サービス課までご連絡ください。

© 1990 DATA EAST CORP.

MADE IN JAPAN